

# Diseño de la herramienta G.I.A. (Gestión Integral de Accesibilidad)

---



Alumno: Javier Cañadillas Pardo

Tutor: Juan Carlos Naranjo (ITACA)

Consultor: Fatos Xhafa

# Índice de Contenidos

---

- ✚ Objetivos del Proyecto
- ✚ Requisitos
- ✚ Análisis y Diseño
- ✚ Implementación
- ✚ Pruebas
- ✚ Prototipo vs Aplicación
- ✚ Conclusiones

# Índice de Contenidos

---

✚ **Objetivos del Proyecto**

✚ Requisitos

✚ Análisis y Diseño

✚ Implementación

✚ Pruebas

✚ Prototipo vs Aplicación

✚ Conclusiones

# Objetivos del Proyecto

---

- Desarrollo de una aplicación web que permite a organismos de gestión de accesibilidad realizar un Plan Integral de Accesibilidad (PIA) de forma ágil e intuitiva.
- Dicha aplicación permitirá la gestión de normativas, con las cuales se podrán evaluar un PIA y realizar informes de accesibilidad.
- Además la aplicación nos permitirá gestionar las acciones que se ejecutarán al no cumplirse una normativa y los precios (costes) asociados a dichas acciones.

# Objetivos del Proyecto

---

En Concreto podemos hablar de unos:

## Objetivos Generales

- Desarrollo de una aplicación web para trabajo colaborativo
- Uso de tecnologías de desarrollo web estándar, no propietarias y portables

## Objetivos Específicos

- Control de normativas
- Control de acciones
- Control de precios (costes) asociados a acciones
- Importación de precios desde el aplicativo PRESTO

# Índice de Contenidos

---

✚ Objetivos del Proyecto

✚ **Requisitos**

✚ Análisis y Diseño

✚ Implementación

✚ Pruebas

✚ Prototipo vs Aplicación

✚ Conclusiones

# Requisitos Funcionales I

---

## Control de Acceso



Para acceder a la aplicación, el usuario se deberá de identificar mediante un identificador (email) y contraseña. En el proceso de alta todos los datos son introducidos por el usuario.

## Autorizaciones



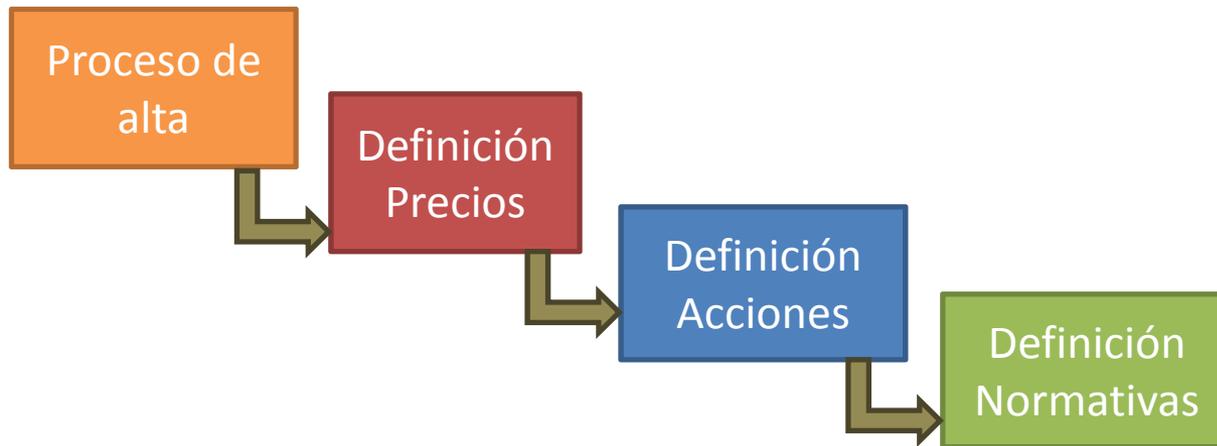
La aplicación contempla un único nivel de autorización y acceso:

- Usuario Técnico de accesibilidad

# Requisitos Funcionales II

---

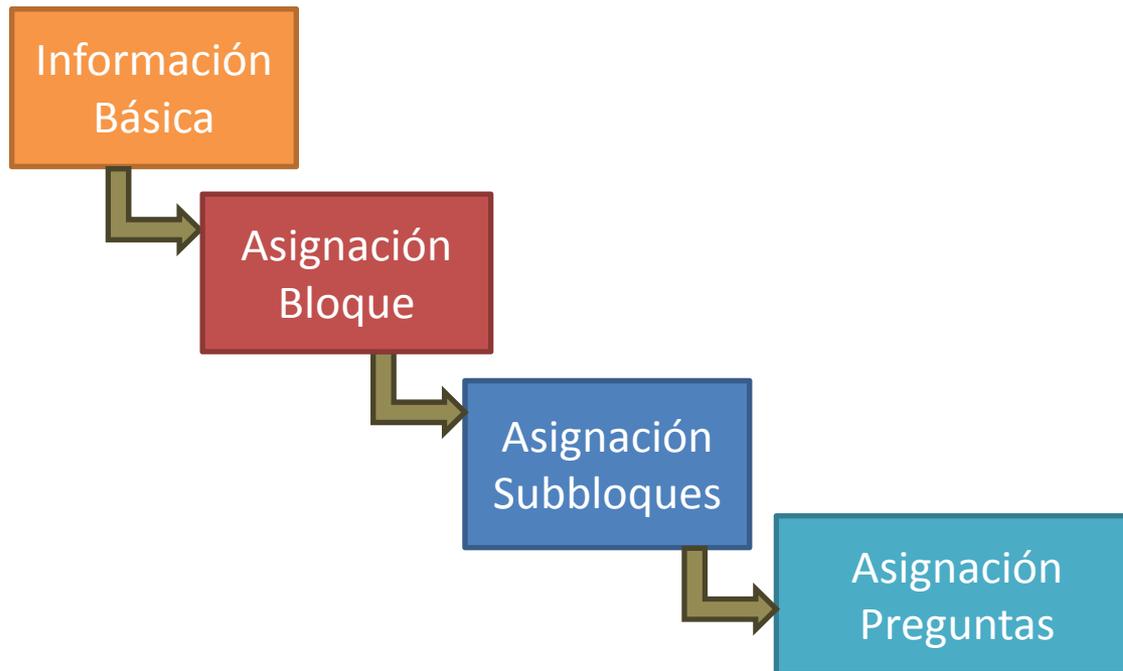
Flujo lógico de información



# Requisitos Funcionales III

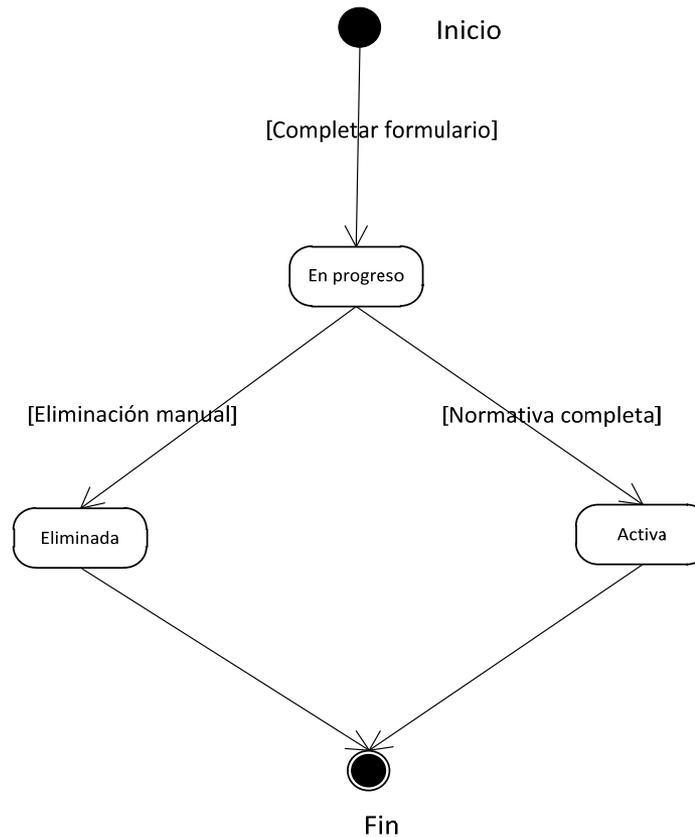
---

## Definición de un Normativa



# Requisitos Funcionales IV

## Estados de una normativa



# Requisitos Funcionales V

---

## Importación de ficheros desde PRESTO.



La Aplicación permite importar ficheros (con un determinado formato) provenientes del aplicativo PRESTO para cargar la Base de datos con los costes oficiales de la realización de una modificación en un edificio o elemento urbano.

## Configuración de Parámetros de la Aplicación



Desde la aplicación podemos configurar diversos parámetros.

- Parámetros de Correo.
- Parámetros de Usuario.
- Parámetros de Aplicación.

# Requisitos no Funcionales

---

## Compatibilidad con los Navegadores

La accesibilidad a la aplicación no se debe de ver afectada por el tipo de navegador que utilizemos.

## Persistencia de los Datos

Utilizaremos una Base de Datos que nos permita guardar la información que generaremos con nuestra aplicación y que permita la implementación de un modelo de datos relacional.

## Tecnología no Propietaria

La aplicación no utilizará ninguna tecnología propietaria

# Índice de Contenidos

---

✚ Objetivos del Proyecto

✚ Requisitos

✚ **Análisis y Diseño**

✚ Implementación

✚ Pruebas

✚ Prototipo vs Aplicación

✚ Conclusiones

# Análisis

---

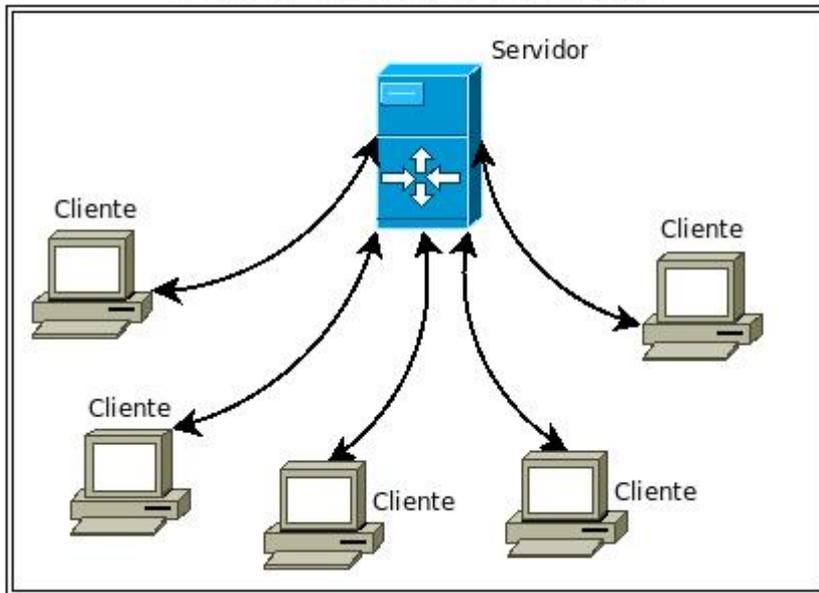
- Se ha seguido una Metodología de Análisis Orientado a Objetos
- El ciclo de vida que se ha seguido, es un ciclo de Prototipado.
- Se ha utilizado una Herramienta de Prototipaje (Balsamiq Mockups)
- Con esta metodología se ha pretendido, en la primeras partes del proyecto, tener una aplicación orientada a la funcionalidad para mostrar al cliente la evolución del aplicativo y, posteriormente, acercar este diseño a lo mostrado en el prototipo, juntando Funcionalidad + diseño requerido.

# Diseño I

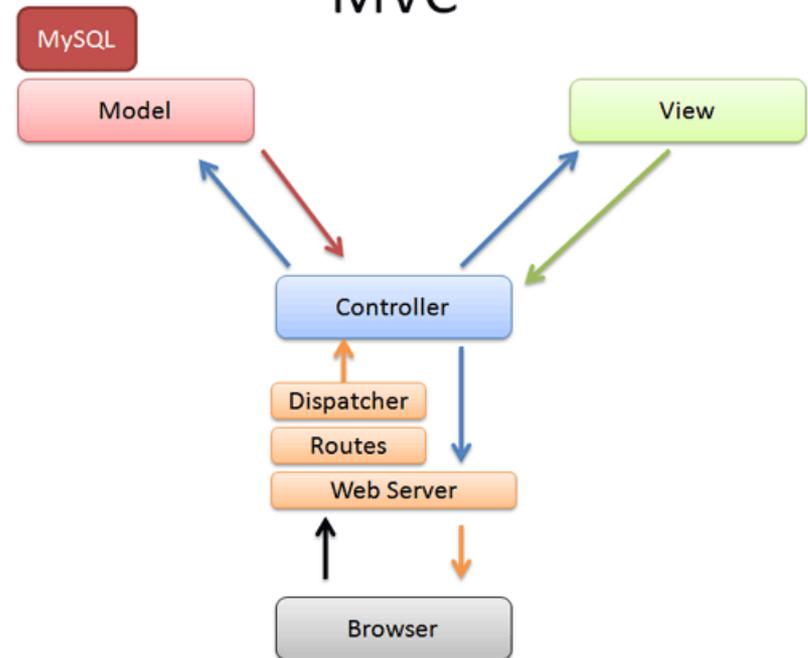
## Estilo Arquitectónico

Se ha optado por un estilo arquitectónico heterogéneo, modelo cliente/servidor, en tres capas compaginado con un modelo vista-controlador (MVC)

Modelo Cliente-Servidor



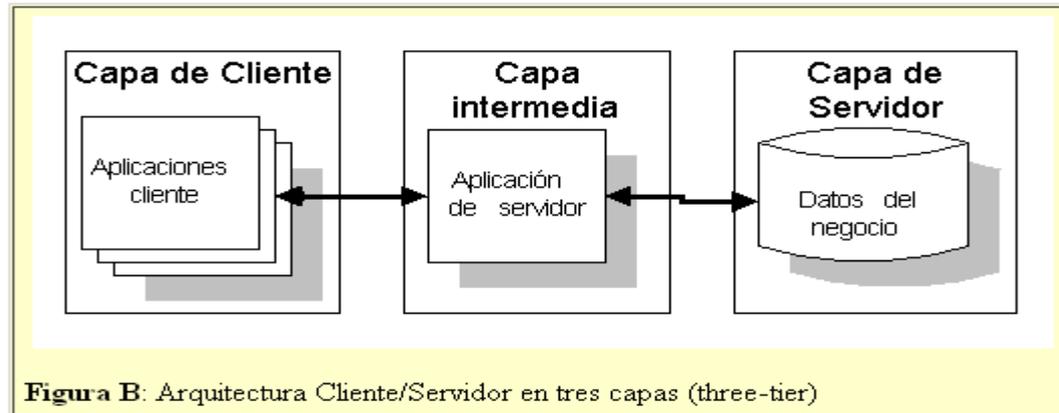
MVC



# Diseño II

## Arquitectura de tres capas

- Capa de cliente, se encargará de interactuar con los usuarios del sistema
- Capa Intermedia (Lógica de negocio), encargada de implementar las funcionalidades de la aplicación
- Capa de Servidor, encargada de interactuar con las fuentes de datos que almacenan la información persistente.



# Índice de Contenidos

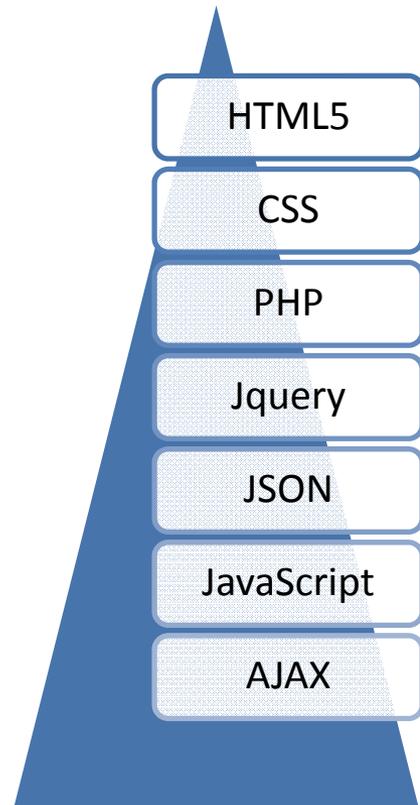
---

- ✚ Objetivos del Proyecto
- ✚ Requisitos
- ✚ Análisis y Diseño
- ✚ **Implementación**
- ✚ Pruebas
- ✚ Conclusiones

# Implementación I

---

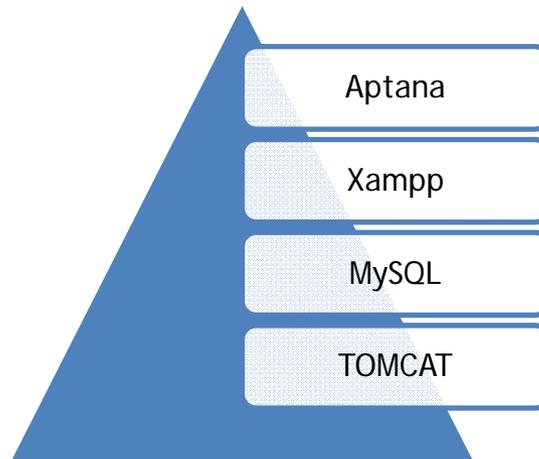
## Tecnologías Utilizadas



# Implementación II

---

## Herramientas Utilizadas



# Índice de Contenidos

---

✚ Objetivos del Proyecto

✚ Requisitos

✚ Análisis y Diseño

✚ Implementación

✚ **Pruebas**

✚ Prototipo vs Aplicación

✚ Conclusiones

# Pruebas

---

## Pruebas Unitarias

Se han realizado pruebas individuales de cada funcionalidad implementada.

## Pruebas de Integración

Se han realizado pruebas de interacción entre los módulos implementados, además se han realizado tests de integración tras la reunión con el cliente para acercar el prototipo lo más posible al producto final.

## Pruebas Funcionales

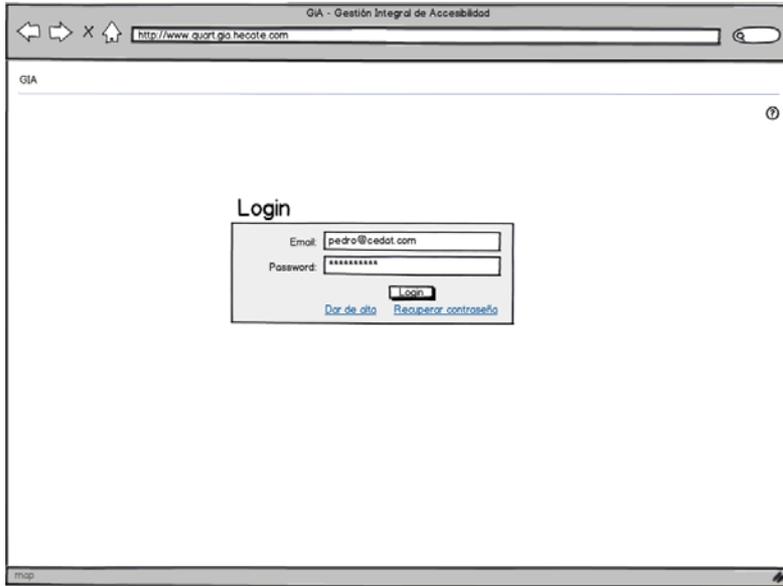
Se han ido verificando que las funcionalidades que se ofrecen son las definidas.

# Índice de Contenidos

---

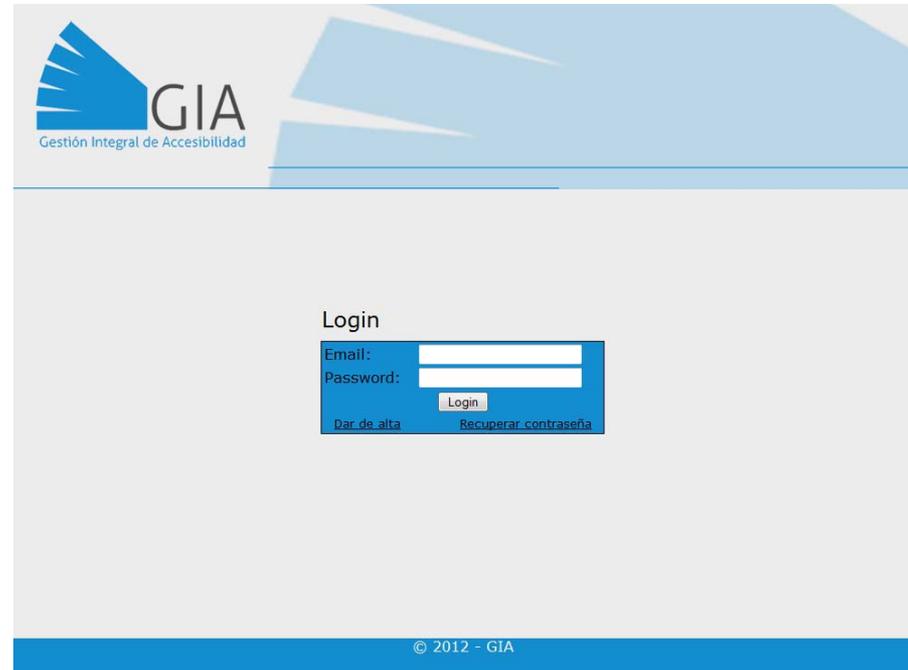
- ✚ Objetivos del Proyecto
- ✚ Requisitos
- ✚ Análisis y Diseño
- ✚ Implementación
- ✚ Pruebas
- ✚ **Prototipo vs Aplicación**
- ✚ Conclusiones

# Prototipo vs Aplicación



Prototipo

## Aplicación



# Índice de Contenidos

---

- ✚ Objetivos del Proyecto
- ✚ Requisitos
- ✚ Análisis y Diseño
- ✚ Implementación
- ✚ Pruebas
- ✚ Conclusiones

# Conclusiones

---

- ✚ La realización de este Proyecto me ha permitido profundizar en el estudio de diversas tecnologías web.
- ✚ También me ha permitido ver como el uso de nuevas tecnologías (JSON, Ajax, JQuery) tiene un coste alto, debido a su aprendizaje.
- ✚ La importancia de determinar correctamente los factores de riesgos que puedan hacer peligrar un proyecto.
- ✚ Intentar con este PFC hacer un mundo más accesible intentando salvar las barreras arquitectónicas existentes gracias a la herramienta GIA.

# Fin de Presentación

---